

(12) NACH DEM VERTRAG ÜBER DIE INTERNATIONALE ZUSAMMENARBEIT AUF DEM GEBIET DES
PATENTWESENS (PCT) VERÖFFENTLICHTE INTERNATIONALE ANMELDUNG

(19) Weltorganisation für geistiges Eigentum
Internationales Büro



(43) Internationales Veröffentlichungsdatum
12. September 2002 (12.09.2002)

PCT

(10) Internationale Veröffentlichungsnummer
WO 02/071351 A2

(51) Internationale Patentklassifikation⁷: **G07F 17/32**

(21) Internationales Aktenzeichen: **PCT/DE02/00814**

(22) Internationales Anmeldedatum:
7. März 2002 (07.03.2002)

(25) Einreichungssprache: **Deutsch**

(26) Veröffentlichungssprache: **Deutsch**

(30) Angaben zur Priorität:

201 03 861.7	7. März 2001 (07.03.2001)	DE
201 04 936.8	21. März 2001 (21.03.2001)	DE
201 08 145.8	14. Mai 2001 (14.05.2001)	DE
201 09 375.8	6. Juni 2001 (06.06.2001)	DE
201 10 259.5	25. Juni 2001 (25.06.2001)	DE
201 10 922.0	5. Juli 2001 (05.07.2001)	DE

(71) Anmelder und

(72) Erfinder: **KAMP, Johannes** [DE/DE]; Macherscheider
Strasse 127, 41468 Neuss (DE).

(74) Anwalt: **LINDNER, Manfred, K.**; Gottfried-Böhm-Ring
25, 81369 München (DE).

(81) Bestimmungsstaaten (*national*): AE, AG, AL, AM, AT, AU, AZ, BA, BB, BG, BR, BY, BZ, CA, CH, CN, CO, CR, CU, CZ, DE, DK, DM, DZ, EC, EE, ES, FI, GB, GD, GE, GH, GM, HR, HU, ID, IL, IN, IS, JP, KE, KG, KP, KR, KZ, LC, LK, LR, LS, LT, LU, LV, MA, MD, MG, MK, MN, MW, MX, MZ, NO, NZ, OM, PH, PL, PT, RO, RU, SD, SE, SG, SI, SK, SL, TJ, TM, TN, TR, TT, TZ, UA, UG, US, UZ, VN, YU, ZA, ZM, ZW.

(84) Bestimmungsstaaten (*regional*): ARIPO-Patent (GH, GM, KE, LS, MW, MZ, SD, SL, SZ, TZ, UG, ZM, ZW), eurasisches Patent (AM, AZ, BY, KG, KZ, MD, RU, TJ, TM), europäisches Patent (AT, BE, CH, CY, DE, DK, ES, FI, FR, GB, GR, IE, IT, LU, MC, NL, PT, SE, TR), OAPI-Patent (BF, BJ, CF, CG, CI, CM, GA, GN, GQ, GW, ML, MR, NE, SN, TD, TG).

Veröffentlicht:

— ohne internationalen Recherchenbericht und erneut zu veröffentlichen nach Erhalt des Berichts

Zur Erklärung der Zweibuchstaben-Codes und der anderen Abkürzungen wird auf die Erklärungen ("Guidance Notes on Codes and Abbreviations") am Anfang jeder regulären Ausgabe der PCT-Gazette verwiesen.

(54) Title: SUBSCRIBER SYSTEM AND METHOD FOR LOTTO AND LOTTERY GAMES

(54) Bezeichnung: TEILNAHMESYSTEM UND -VERFAHREN FÜR LOTTO- UND LOTTERIESPIELE

(57) Abstract: The invention relates to systems and methods for subscribing to lotto and lottery games. The invention relates in particular to a subscriber system for lotto and lottery games, whereby electronic mobile subscriber terminals are provided, by means of which a subscriber to such a game can themselves transmit subscribing and/or subscriber data to devices of a game provider or operator and a subscribing method for lotto and lottery games using such a system.

(57) Zusammenfassung: Die Erfindung betrifft Systeme und Verfahren für die Teilnahme an Lotto- und Lotteriespielen. Insbesondere betrifft die Erfindung ein Teilsnahmesystem für Lotto- und Lotteriespiele, wobei elektronische mobile Teilnehmereinrichtungen vorgesehen sind, mittels denen ein Teilnehmer an einem solchen Spiel Teilnahme- und/oder Teilnehmerdaten selbst an Einrichtungen eines Spieleanbieters oder -betreibers übermitteln kann, sowie ein Teilnahmeverfahren für Lotto- und Lotteriespiele unter Verwendung eines solchen Teilsnahmesystems.

WO 02/071351 A2

Teilnahmesystem und -verfahren für Lotto- und Lotteriespiele

Beschreibung

Die Erfindung betrifft Systeme und Verfahren für die Teilnahme an Lotto- und Lotteriespielen.

Lottospiele erfolgen gegen einen Geldeinsatz weitestgehend über sogenannte Tippscheine, auf denen aus einem vorgegebenen Zahlenfeld eine bestimmte Anzahl von Zahlen ausgewählt werden kann, mit der dann an einer "Ziehung" der Gewinnzahlen teilgenommen wird. In Abhängigkeit von der Anzahl der Übereinstimmungen zwischen den selbstausgewählten Zahlen und den Gewinnzahlen ist die Höhe des Gewinns bestimmt. Bei Lotteriespielen wird eine zugewiesene Zeichenkombination, die überwiegend aus Ziffern besteht und auf einem Spielschein gedruckt vorliegt, gekauft oder gegen Geldeinsatz zugewiesen und mit "gezogenen" Gewinnkombinationen oder -zahlen verglichen und anhand der Übereinstimmung oder des Grades der Übereinstimmung zwischen zugewiesener Zahlenkombination und Gewinnkombination ein Gewinn ermittelt. Ein solches System wird für den Kauf von Losen eingesetzt. Hier werden z.B. bei der Glückspirale Lose gekauft, die eine bestimmte Zahlenkombination beinhalten.

Alle diese Teilnahmesysteme und -verfahren haben den Nachteil, daß Tipp- oder Spielscheine oder Lose an den Veranstalter des Lotto- oder Lotteriespiels übermittelt werden müssen, damit die einzelnen Zahlentips oder Zeichenkombinationen an der Gewinnermittlung teilnehmen können. Teilweise wird zur Übermittlung der Zahlentips oder Zeichenkombinationen eine elektronische Übermittlung durch autorisierte Stellen vorgenommen, so daß jedenfalls bis kurz vor einer Ziehung noch wirksam teilgenommen werden kann. Der Gang zu solchen autorisierten Stellen, wie z.B. Lottoannahmestellen, bleibt dem Teilnehmer dadurch jedoch nicht erspart. Andere Betreiber ermöglichen die Einsendung von Tipp- oder Spielscheinen mit Normalpost, was zusätzlich das Risiko für den Teilnahmewilligen beinhaltet, daß sein Tipp- oder Spielschein auf dem Postweg verlorengelht. Bei einzelnen Systemen ist es auch möglich, daß man mit einem Tipp- oder Spielschein an mehreren Gewinnermittlungen auch über einen längeren Zeitraum hin teilnimmt, jedoch erfolgt das immer mit denselben Zahlen oder Zeichenkombinationen oder zumindest mit von vornherein für den gesamten Zeitraum festgelegten Zahlen oder Zeichenkombinationen. Änderungen oder auch ein Verzicht auf eine Teilnahme unter Rückerhalt des Einsatzes ist nicht möglich.

Ziel der vorliegenden Erfindung ist es, Interessierten die Teilnahme an Lotto- und Lotteriespielen zu erleichtern.

Dieses Ziel wird system- und verfahrensmäßig dadurch erreicht, daß Spieldaten per SMS- oder ähnliche Kommunikationsmöglichkeiten mittels einer Kommunikationseinrichtung, insbesondere eines Mobiltelefons, zwischen einem Teilnehmer und einem Spielbetreiber ausgetauscht werden. Insbesondere beinhaltet die Erfindung auch die Durchführung der besagten Kommunikation über EMS oder MMS oder via elektronischen, insbesondere automatischen Sprachmitteilungen oder Spracherkennungen sowie gerätemäßig durch den Einsatz von Palms, PDAs, Laptops, etc.

Dieses Ziel wird erfindungsgemäß weiterhin insbesondere dadurch erreicht, daß das Lotto- oder Lotteriesystem eine interessentspezifische Kommunikationseinrichtung enthält, mittels der Tipp- oder Spieldaten übermittelt werden können, die beim Betreiber über eine Eingabe- einrichtung in einer Verarbeitungs- und Speichereinrichtung automatisch durch die Spezifikation der Kommunikationseinrichtung dem teilnehmenden Interessenten zugeordnet werden können.

Vorzugsweise ist für eine Teilnahme mit derart übermittelten Tipp- oder Spieldaten noch eine gesonderte Teilnahmeberechtigung erforderlich, die über eine einmalige Anmeldung erhalten werden kann und bevorzugt auch eine PIN enthält. Dazu sind geeignete Eingabe-, Übermittlungs- und Auswerteeinrichtungen auf Seiten des Teilnehmers und/oder des Spielanbieters vorgesehen.

Weiterhin ist mit Vorzug vorgesehen, daß die Kosten für die Teilnahme oder der Einsatz über die Abrechnung der Betriebskosten der Kommunikationseinrichtung erfolgt, wozu entsprechende Erfassungseinrichtungen auf Seiten des Teilnehmers und/oder des Spielanbieters vorgesehen sind.

Besonders bevorzugt ist die Verwendung eines Mobiltelefons zur Eingabe und Übermittlung der Teilnehmerinformationen und der Tipp- oder Spieldaten an den Anbieter. Als speziell bevorzugte Variante erfolgt die Übermittlung der Informationen und Daten per SMS. Insbesondere beinhaltet die Erfindung auch die Durchführung der besagten Kommunikation über EMS oder MMS oder via elektronischen, insbesondere automatischen Sprachmitteilungen oder Spracherkennungen sowie gerätemäßig durch den Einsatz von Palms, PDAs, Laptops, etc.

Vorzugsweise geschieht auch die Mitteilung von allgemeinen oder individuellen Gewinninformationen über die Kommunikationseinrichtung, insbesondere ein Mobiltelefon und vorzugsweise als SMS vom Spielanbieter zum Teilnehmer oder Interessenten. So können beispielsweise sich in Abhängigkeit von den Teilnehmeranzahlen und/oder der registrierten Gesamtheit von Tipp- oder Spieldaten ändernde Gewinnquoten oder -beträge bereitgestellt werden oder abrufbar sein. Insbesondere beinhaltet die Erfindung auch die Durchführung der besagten Kommunikation über EMS oder MMS oder Spracherkennung sowie gerätemäßig durch den Einsatz von Palms, PDAs, Laptops, etc.

Die Erreichung des obigen Ziels erfolgt jeweils durch entsprechende apparative und verfahrensmäßige Ansätze, die jeweils für sich schützenswürdig sind.

Vorteilhafte und/oder bevorzugte Weiterbildungen der Erfindung ergeben sich aus den Ansprüchen und deren Kombinationen sowie aus dem gesamten Offenbarungsgehalt der vorliegenden Unterlagen.

Nachfolgend wird die Erfindung lediglich exemplarisch, d.h. insbesondere nicht beschränkend, anhand von Ausführungsbeispielen unter Bezugnahme auf die Figuren der Zeichnung näher erläutert, in der

Fig. 1 schematisch in einer Draufsicht eine Anzeige für ein erstes Ausführungsbeispiel eines Systems und Verfahrens für ein Lottospiel zeigt, und

Fig. 2 schematisch in einer Draufsicht eine Anzeige eines Systems und Verfahrens für ein Lotteriespiel als zweites Ausführungsbeispiel zeigt,

Fig. 3 eine Erläuterung eines exemplarischen Verfahrens ist, woraus sich auch die technischen Einrichtungen ergeben, und

Fig. 4 eine schematische Darstellung eines Ausführungsbeispiels des Systems für Lotto- und Lotteriespiele, woraus auch Verfahrensabläufe ersichtlich sind.

Gleiche Bezugszeichen in den einzelnen Figuren und Abbildungen der Zeichnungen bezeichnen gleiche oder ähnliche oder gleich oder ähnlich wirkende Komponenten. Anhand der Darstellungen in der Zeichnung werden auch solche Merkmale deutlich, die nicht mit Bezugszeichen versehen sind, unabhängig davon, ob solche Merkmale nachfolgend beschrieben sind oder nicht. Andererseits sind auch Merkmale, die in der vorliegenden Beschreibung enthalten,

aber nicht in der Zeichnung sichtbar oder dargestellt sind, ohne weiteres für einen Fachmann verständlich.

Ein erstes Ausführungsbeispiel zur Verdeutlichung eines Systems für ein Lottospiel wird nachfolgend unter Bezugnahme auf die Fig. 1 erläutert, in der ein Mobiltelefon 1 mit einer Anzeige 2 und Eingabeeinrichtungen 3, im vorliegenden Fall beispielsweise eine numerische Tastatur, gezeigt ist. Auf der Anzeige 2 sind Informationen 4 dargestellt, die für eine Teilnahme an einem Lottospiel erforderlich und zu komplettieren sind. Die Informationen 4 sind in einer vorzugsweise in dem Mobiltelefon abgespeicherten oder damit empfangenen Vorlage einer Kurzmitteilung (SMS) vorgegeben. Darin enthalten sind außerdem Leerstellen 5, die der Eingabe von Teilnahmezahlen 6 dienen, die mittels der Eingabeeinrichtungen 3 eingegeben werden können. Dabei ist es besonders bevorzugt, wenn die Vorlage der Kurzmitteilung derart gestaltet ist, daß die Eingabemöglichkeit der Teilnahme- oder Spielzahlen 6 auf eine bestimmte Anzahl und/oder auf bestimmte Zahlen aus einem vorgegebenen oder beschränkten Zahlenfeld eingeschränkt ist.

Statt als SMS kann die Kurzmitteilung oder allgemein Kommunikation auch über EMS oder MMS oder Spracherkennung erfolgen. Anstelle des Mobiltelefons 1 können auch Palms, PDAs, Laptops, etc. eingesetzt werden.

Alleine der Versand dieser Teilnahme- oder Spielzahlen 6 an einen Betreiber des Lotteriespiels, dessen Empfänger-Kommunikationsnummer voreingestellt oder abgespeichert in dem Mobiltelefon 1 enthalten sein kann, ist bereits für eine Grundversion des erfindungsgemäßen Systems für das Lottospiel ausreichend, da der Teilnehmer durch seine Absender-Telefonnummer, die bei der Kurzmitteilung oder dem SMS oder Alternativen dazu, wie EMS oder MMS oder via elektronischer, insbesondere automatischer oder automatisierter Sprachmitteilung oder Spracherkennung, automatisch mit übermittelt wird, identifiziert ist. Bei dem bis hierhin beschriebenen Grundsystem ist ggf. aus rechtlichen Gründen dafür zu sorgen, daß jeder Teilnehmer die Teilnahmebedingungen kennt und anerkennt. Ferner ist der Betrag des Spieleinsatzes vorgegeben und wird beispielsweise über die Telefonrechnung des Teilnehmers eingezogen. Spätere insbesondere kleinere Gewinne können auch auf die Telefonrechnung gutgeschrieben werden. Höhere Gewinne werden vorzugsweise ggf. auf ein Bankkonto überwiesen.

Bei einer weitergehenden Variante des Grundsystems ist ferner in der Eingabemaske, die auch im Mobiltelefon, Palm, PDA, Laptop, etc., als Vorlage gespeichert und damit immer wieder verwendet werden kann, mit den Informationen 4 für die Teilnahme-Kurzmitteilung die Ein-

gabe einer „persönlichen Identifikationsnummer“ oder PIN 7 zur Authentifizierung des Teilnehmers vorgesehen. In vorteilhafter Weise kann durch dieses Erfordernis erreicht werden, daß nur Personen, die die Teilnahmebedingungen kennen und akzeptiert haben nach Erhalt oder Vereinbarung ihrer PIN an dem Lottospiel teilnehmen können. Außerdem ist durch das Erfordernis der Eingabe einer PIN sichergestellt, daß nicht ein Finder oder Dieb einer Mobiltelefoneinrichtung durch Teilnahme an dem Lottospiel ohne Wissen und Wollen des Eigentümers der Mobiltelefoneinrichtung 1 diesen Eigentümer unerwünschte Kosten verursacht.

Für das vorstehend dargestellte Grundsystems eines Lottospiels sowie der angegebenen Variante ist das Verfahren für die Teilnahme an dem Spiel aus den vorstehenden Darstellungen ohne weiteres zu entnehmen.

Das zweite Ausführungsbeispiel der vorliegenden Erfindung ist in der Fig. 2 im Zusammenhang mit einem Lotteriespiel anhand der Informationen 4 auf der Anzeige 2 eines Mobiltelefons 1 verdeutlicht. Nachfolgend werden Einzelheiten nur in soweit erläutert, als sie sich von denen des ersten Ausführungsbeispiels und seiner Variante gemäß der Fig. 1 unterscheiden oder darüber hinausgehen.

Beim zweiten Ausführungsbeispiel werden im Unterschied zu dem gemäß der Fig. 1 nicht sechs Einzelzahlen als Teilnahme- oder Spielzahlen 6 eingegeben, sondern eine Ziffernkombination, die eine einzige Teilnahme- oder Spielzahl 6 darstellt, deren einzelne Ziffern entsprechend vorgegebenen Leer- oder Eingabestellen 5 mittels der Eingabeeinrichtungen 3, die auch bei diesem Ausführungsbeispiel durch eine numerische Tastatur gebildet ist, eingegeben werden können.

Über die Möglichkeiten des ersten Ausführungsbeispiels entsprechend der Fig. 1 hinausgehend ist beim zweiten Ausführungsbeispiel gemäß der Fig. 2 ferner vorgesehen, daß mit einer Teilnahme- oder Spielzahl an mehreren Spielen, wie etwa mehreren Wochenziehungen, teilgenommen werden kann. Dafür ist eine gesonderte Eingabe einer Spieldauerinformation 8 möglich, in der ein voreingestellter Wert 9 zumindest die Teilnahme an einem Spiel sicherstellt, wobei dieser voreingestellte Wert 9 überschrieben werden kann.

Eine weitere Eigenheit beim zweiten Ausführungsbeispiel ist die Möglichkeit, einen Spieleinsatz 10 zu wählen. Hier ist ein Minimalwert 11 voreingestellt, dessen Zahlenangabe überschrieben werden kann. Vorzugsweise ist dabei vorgesehen, daß ein Maximalwert entsprechend den Teilnahmebedingungen nicht überschritten werden kann.

Auch hinsichtlich des im Zusammenhang mit dem zweiten Ausführungsbeispiels beschriebenen Systems eines Lotteriespiels gilt, daß entsprechende Verfahrensgestaltungen sich ohne weiteres aus den vorstehenden Erläuterungen ergeben.

Bei beiden vorstehend erläuterten Ausführungsbeispielen einschließlich deren Varianten können erforderliche oder mögliche Eingaben entsprechend den baulichen Vorgaben des Mobiltelefons 1 oder Palms, PDAs, Laptops, etc. per Eingabeeinrichtungen 3 getätigt werden. Die Eingabeeinrichtungen 3 sind nicht auf die Verwendung der vorstehend beschriebenen numerischen Tastatur beschränkt, sondern können auch andere Eingabe- oder Auswahl-einrichtungenvarianten enthalten.

Nachfolgend wird ein weiteres drittes Ausführungsbeispiel anhand einer Darstellung des Ablaufs der Spielteilnahme erläutert. Grundsätzlich beinhaltet dieses dritte Ausführungsbeispiel einen Versand von Spieldaten über SMS per Mobiltelefon oder „Handy“. Der Spielteilnehmer erhält per SMS eine Mitteilung zur Spielaufforderung, was Spielanbietern oder -betreibern eine zusätzliche Teilnehmerakquisitionsmöglichkeit über SMS ermöglicht. Mit einem solchen SMS kann gleichzeitig eine Eingabemaske, die auch die Spielinformationen, analog den Informationen 4 aus den ersten und zweiten Ausführungsbeispielen enthält, übermittelt werden. Beispielsweise enthält dieses SMS folgenden Text:

„Ich setze auf Nr. für die Dauer von ... Wochen einen Betrag von ... Euro (Mindesteinsatz für 1 Woche beträgt x EURO)“

Es ist bevorzugt, wenn in diesen Teilnahmeinformationen, die, wie bereits erläutert, insbesondere in Form einer Maske bereit gestellt werden können, nur an den Stellen Eingaben möglich sind, die durch Punkte dargestellt sind. Der Mindesteinsatzbetrag in dem Text ist spielabhängig vorgegeben, d. h. daß statt dem „x“ eine Zahl eingesetzt ist. Die Verwendung einer Maske oder Eingabemaske hat den Vorteil, daß an den übrigen Stellen ein vorformulierter Text enthalten ist, der nicht geändert werden kann. Diese Eingabemaske kann seitens des Spielers auf seinem System z.B. Mobiltelefon etc. gespeichert und wieder als Blankovorlage verwendet werden.

Durch den Versand oder einfach die Rücksendung der Kurzmitteilung oder SMS an die Absendernummer erfolgt die Teilnahme des Besitzers oder Eigentümers des Handys an dem Spiel. Wird eine vorgeschilderte Spielaufforderung an registrierte Teilnehmer versandt, so kann in vorteilhafter Weise zusätzlich die Eingabe einer PIN als Teilnahmeerfordernis vorgesehen sein, um eine Authentifizierung oder Berechtigung des Teilnehmers sicher zu stellen.

Statt als SMS kann die Kurzmitteilung oder allgemein Kommunikation auch über EMS oder MMS oder Spracherkennung erfolgen. Anstelle des Mobiltelefons 1 können auch Palms, PDAs, Laptops, etc. eingesetzt werden. Die Abkürzungen "SMS", "EMS" und "MMS" bezeichnen zwar Datenformate, werden jedoch in den vorliegenden Unterlagen entsprechend den üblichen Sprachgewohnheiten stellvertretend für die im entsprechenden Format versandten Mitteilungen selbst verwendet. Ausserdem werden diese Formate nur exemplarisch genannt. In Abhängigkeit von nationalen technischen Vorgaben können auch jegliche anderen Übertragungsformate verwendet werden, zu deren Verarbeitung mobile Kommunikationseinrichtungen, wie insbesondere Handys oder Mobiltelefone länderspezifisch oder Netzaabhängig in der Lage oder ausgelegt sind. Diese entsprechenden Verallgemeinerungen gelten für alle Stellen in den vorliegenden Unterlagen, in denen Bezug auf Übertragungs- oder Datenformate genommen wird, wie ein fachmann ohne weiteres erkennt.

Bei sämtlichen Ausführungsbeispielen, die vorstehend zur Erläuterung der Erfindung dargestellt wurden, kann im weiteren Verfahren vorgesehen sein, daß eine zentrale Verarbeitungseinrichtung, wie beispielsweise ein Computer oder Server folgende Inhalte organisiert und verwaltet:

1. die Teilnahme- oder Spielzahl(en)
2. ggf. die Dauer des Spielwunsches, und
3. die Höhe des Geldeinsatzes
4. Gewinne und Ausschüttung (als Dokumentation)
5. Korrespondenz mit dem Spieler und Dokumentation der Zeiten, wer, wann mit dem Spieler Kontakt hatte oder der Spieler sich in das System eingelockt hatte
6. neue Spielanimantionen

Weiterhin stellt die zentrale Verarbeitungseinrichtung eine Korrelation dieser Inhalte mit der Absender-Telefonnummer sowie ggf. der PIN und somit mit der Teilnehmerperson her.

Wie bereits weiter oben beispielhaft erwähnt, erfolgt die Entrichtung des Betrages des Spieleinsatzes an die Lottogesellschaft oder allgemein den Spieleanbieter oder -betreiber am einfachsten über die Telefonrechnung, die der Teilnehmer von seinem Netzanbieter erhält. Für eine derartige Abrechnung sind bekannte Gestaltungen einsetzbar, wie sie beispielsweise im Zusammenhang mit der Abrechnung von Internetzugängen über Telefonrechnungen bereits bekannt sind und praktiziert werden.

Über die Inhalte, Informationen und Daten, die in der zentralen Verarbeitungseinrichtung erfaßt sind, können auch individuelle Gewinne ermittelt und sogar beispielsweise über die Telefonrechnung in Form einer Gutschrift ausbezahlt, auf Pre-Paid-Karten, SIM-Geldkarten (die Kombination der heutigen SIM-Karten und der heutigen Geldkarten), Kundenkarten von z.B. Warenhäusern etc. gutgeschrieben werden oder bei größeren Gewinnen auf ein Bankkonto überwiesen werden.

Soweit vorstehend für die Kommunikation zwischen der Teilnehmerperson und dem Spieleanbieter oder -betreiber per SMS angegeben ist, ist die Erfindung jedoch nicht darauf beschränkt. Vielmehr können auch andere Möglichkeiten zur entsprechend geeigneten Informationsübermittlung verwendet werden. Statt als SMS kann die Kurzmitteilung oder allgemein Kommunikation auch über EMS oder MMS oder Spracherkennung erfolgen. Anstelle des Mobiltelefons 1 können auch Palms, PDAs, Laptops, etc. eingesetzt werden. Der Einsatz einer mobilen Kommunikationseinrichtung ist jedoch besonders vorteilhaft und daher bevorzugt, da dadurch ein Teilnehmer jederzeit und überall entsprechend zeitlichen Möglichkeiten und Wünschen an entsprechenden Spielen teilnehmen kann.

Die im Zusammenhang mit der Variante des ersten Ausführungsbeispiels sowie auch der Darstellung des zweiten Ausführungsbeispiels in der Fig. 2 angegebenen PIN ist nicht zwingend erforderlich, ermöglicht jedoch eine höhere Sicherheit für sowohl den Teilnehmer als auch den Spieleanbieter oder -betreiber.

Neben herkömmlichen Lotto- oder Totospielen sowie allgemein Lotteriespielen können Spiele, die im Rahmen der vorliegenden Erfindung geeignet sind, auch Bingo- und Roulett-Spiele oder oder Loskauf enthalten. Die erforderlichen Spielmaßnahmen oder -züge werden dabei jeweils beispielsweise per SMS ausgetauscht. So kann bei einem Bingospiel die jeweils "gezogene" Zahl an alle gleichzeitigen Teilnehmer übermittelt werden, und der Teilnehmer, der als erster die Ziehung aller seiner Spielzahlen an den Spielbetreiber per SMS zurückmeldet, hat gewonnen. Bei einem Roulett-Spiel ist ferner ein Einsatz nicht nur auf einzelne Zahlen, sondern auch auf Zahlengruppen oder andere Eigenschaften möglich. Statt als SMS kann die Kurzmitteilung oder allgemein Kommunikation auch über EMS oder MMS oder Spracherkennung erfolgen. Anstelle des Mobiltelefons 1 können auch Palms, PDAs, Laptops, etc. eingesetzt werden.

Nachfolgend werden noch weitere vorteilhafte und bevorzugte Ausgestaltungen der vorliegenden Erfindung angegeben und erläutert.

Heutzutage werden bereits Dienste über Telekommunikationsverbindungen angeboten, wobei der Gegenwert dieser Dienste über die Telefongebühren bezahlt bzw. eingezogen wird. Dies erfolgt technisch durch Verwendung beispielsweise entsprechend eingerichteter Vorwahlen, wie z.B. in Deutschland der Nummer "0190". Dadurch, daß man beispielsweise ein SMS, EMS oder MMS oder eine Mitteilung per Spracherkennung zur Teilnahme an einem Lotto- oder Lotteriespiel an eine entsprechende Empfänger Nummer mit z.B. der Vorwahl "0190" sendet, kann die Spielgebühr entsprechend über die Telefonrechnung entrichtet werden.

Zwar ist es bereits grundsätzlich möglich, im Internet an Spielen teilzunehmen, jedoch ist dies auf die Verwendung entsprechender Eingabegeräte beschränkt, die überwiegend stationär sind. Weiterhin ist es möglich, ein SMS, EMS oder MMS oder eine Mitteilung per elektronischer und insbesondere automatischer Spracherzeugung oder Spracherkennung, ausser über Mobilfunknetze beispielsweise auch über das Internet zu senden oder zu empfangen. Im Rahmen der vorliegenden Erfindung wird dies in geschickter Weise ausgenutzt, um eine Teilnahme an einem entsprechend angebotenen und eingerichteten Lotto- oder Lotteriespiel nicht auf die Verwendung eines Mobiltelefons zu beschränken, sondern es kann jegliches Gerät verwendet werden, mittels dem ein Zugang zum Internet möglich ist. Die Erfindung bietet diesbezüglich beim Spielebetreiber/-anbieter die Möglichkeit, unabhängig von dem Eingabegerät der Mitspieler/Teilnehmer die Spielbeteiligungen analog den bisherigen Spielscheinen immer auf dieselbe technische Weise und mit denselben technischen Einrichtungen empfangen zu können. Seitens der Mitspieler/Teilnehmer kann dabei jedoch die gesamte Vielfalt von Telekommunikationseinrichtungen genutzt werden, so daß zu jeder Zeit und an jedem Ort, wenn gerade Zeit, Lust und/oder Bedürfnis für eine Spielteilnahme besteht, eine solche Teilnahme durchgeführt werden kann.

Eine weitere Möglichkeit, die im Zusammenhang mit der vorliegenden Erfindung mit Vorteil eingesetzt werden kann, besteht darin, sogenannte "Pre-Paid-Karten" für Mobiltelefone speziell zum Einsatz für eine Spielteilnahme zu verwenden. Solche Karten können in unterschiedlicher Weise für eine Spielteilnahme vorbereitet sein. Es ist z.B. möglich, solche Karten ausschließlich für eine Spielteilnahme einzurichten, indem durch ihren Erwerb Spielgebühren entrichtet werden und durch ihre Verwendung in einem Mobiltelefon, Palm, PDA, Laptop, etc., eine Teilnahme an entsprechenden Spielen ermöglicht wird. Dazu kann die Karte Daten und Programme enthalten, die die Nutzung und Funktion eines Gerätes, in das sie eingesetzt ist, auf die Spielteilnahme einstellt und beschränkt. In Fortbildung dieser Ausgestaltung können solche "Pre-Paid-Karten" beispielsweise als Werbegeschenke genutzt und verteilt werden. Eine weitere Ausgestaltung dieser Variante der Erfindung besteht darin, daß jedenfalls Anschluß- und Spieledaten und -informationen auf einer handelsüblichen "Pre-Paid-Karte" zu-

sätzlich abgespeichert sind. Dadurch kann jedenfalls unter den Nutzern solcher "Pre-Paid-Karten" die Verbreitung der Spiele auf einfache und kostengünstige Weise gefördert werden und das Mitspielen zudem erleichtert werden.

Entsprechend den Entwicklungen von Eingabegeräten auch zur Teilnahme in Kommunikationssystemen ist es im Zusammenhang mit der vorliegenden Erfindung auch möglich, daß entsprechende Eingaben von persönlichen und/oder spielspezifischen Daten nicht nur manuell über Tastaturen oder andere Auswahlgeräte und -einrichtungen vorgenommen werden können, sondern daß auch eine direkte Spracheingabe in das Gerät möglich ist, wobei aus den per Sprache eingegebenen Daten vor deren Versand elektronisch und insbesondere automatisiert maschinenlesbare Daten vorzugsweise in dem Gerät oder aber auch beim Empfänger erzeugt werden, mit welchen maschinenlesbaren Daten dann die Teilnahme erfolgt. Bestätigungen der Spieler- und/oder Spieldaten können dann als elektronisch und insbesondere automatisiert erzeugte Sprachmitteilungen oder aber als maschinenlesbare Daten an das Teilnehmergerät übermittelt werden und dort visuell und/oder akustisch ausgegeben werden.

Unter Einsatz der sogenannten "Touch-Screen"-Technologie ist auch eine Anzeigeeinrichtung eines Mobiltelefons oder anderen verwendbaren oder entsprechend ausgestatteten mobilen Gerätes als Eingabeeinrichtung zu verwenden.

Lediglich beispielhaft sind als weitere Spiele, die in Deutschland angeboten werden, ebenfalls für die Betreibung unter Verwendung der vorliegenden Erfindung geeignet: Glücksspirale, Super 6, Spiel 77, Fußball Toto, Bingo, etc.

Gemäß einem weiteren Aspekt der vorliegenden Erfindung ist vorgesehen, daß Spielinteressenten oder -teilnehmern Informationen über z. B. zuletzt gezogene Zahlen, am häufigsten gezogene Zahlen, am seltensten gezogene Zahlen, etc. zur Verfügung gestellt werden. Das System und das Verfahren können dazu im Rahmen der Erfindung so eingerichtet sein, daß entsprechende Informationen automatisch auf eine Spielteilnahmeanforderung oder eine tatsächliche Spielteilnahme hin evtl. zusammen mit der Spielbestätigung beispielsweise als SMS oder als E-Mail an insbesondere ein Mobiltelefon übersandt werden. Das zurückgesendete SMS kann als Beleg im z.B. dem sendenden Mobiltelefon gespeichert werden. Statt als SMS kann die Kurzmitteilung oder allgemein Kommunikation auch über EMS oder MMS oder Spracherkennung erfolgen. Anstelle des Mobiltelefons 1 können auch Palms, PDAs, Laptops, etc. eingesetzt werden.

Solche Information können beispielsweise eine Spielteilnahme erleichtern oder dazu animieren, wenn die am seltensten gezogenen Zahlen, nach einem Zufallsprinzip ausgewählten Zahlen, „astrologischen“ Zahlen, die zuletzt vom selben Teilnehmer verwendeten Zahlen, etc. vom Spielebetreiber zur Verfügung gestellt werden. Ein Teilnehmer braucht dann lediglich die ihm angebotenen Zahlen zu bestätigen, um auf einfache und schnelle Weise an dem Spiel teilnehmen zu können.

Bei dem System und Verfahren werden beispielsweise solche Informationen bereitgehalten und

- ihre Übertragung durch eine konkrete Anforderung von solchen Informationen durch einen potenziellen Spielteilnehmer beim Spieleanbieter abgerufen,
- vom Spieleanbieter automatisch auf eigene Veranlassung an frühere Spielteilnehmer übertragen,
- durch einen früheren Auftrag des Spielteilnehmers an diesen vom Spieleanbieter gesandt,
- zusammen mit Teilnahmeinformationen zu dem Spiel, einschließlich insbesondere einer Teilnahmeeingabemaske, auf Anforderung der letzteren durch einen Interessenten an einer Spielteilnahme beim Spieleanbieter abgerufen,
- zusammen mit Spielinformationen zu dem Spiel, einschließlich insbesondere einer Teilnahmeeingabemaske, auf Anforderung durch einen Interessenten an einer Spielteilnahme beim Spieleanbieter abgerufen, oder
- vom Spieleanbieter automatisch an ausgewählte Personen versandt.
- Ggf. können solche Informationen bereits als ein Angebot oder eine Vorauswahl in einer Teilnahmeeingabemaske eingesetzt übermittelt oder abgerufen werden.

Bei einer Weiterentwicklung davon oder auch alleine, kann ferner vorgesehen sein, daß ein Teilnehmer gesondert oder zusammen mit einer Spielteilnahme den Spielebetreiber dazu auffordern und/oder berechtigen kann, ihm in regelmäßigen Abständen, insbesondere für jedes neue Spiel, eine Spieleinladung zu übermitteln, die u.U. auch vorgenannte Informationen über oder Vorschläge für Spielzahlen enthalten kann.

Entsprechend einer weiteren Variante der Erfindung wird ein Teilnehmer nach Abschluß des Spiels, d. h. beispielsweise einer Ziehung von Gewinnzahlen, über die gezogenen Zahlen und/oder seinen Gewinnstatus automatisch informiert. Automatisch oder vom Spieler gewählt, können dabei oder gesondert auch Statistikinformationen zu dem Spiel, an dem der Teilnehmer teilgenommen hat, übermittelt werden. Beispielsweise können dies Daten über die Anzahl von Spielteilnehmern, die Häufigkeit der Auswahl einzelner Zahlen, u.ä. sein.

Durch die vorstehenden Aspekte und Varianten betreffend einer Kommunikation zwischen dem Spieleanbieter und dem Spielteilnehmer wird erreicht, daß die Teilnahme einfacher ist und spannender gestaltet wird, daß der Teilnehmer besser informiert wird und zum Mitspielen animiert wird, und daß das Spiel selbst sicherer und variantenreicher gemacht werden kann.

Insofern für die Spiele vom Betreiber und/oder Teilnehmer gesetzliche Abgaben erforderlich sind, können diese im Fall einer Abrechnung der Spielegebühr über die Telekommunikationsrechnung des Teilnehmers auch durch dessen Adresse einer bestimmten Behörde oder Zuständigkeit zugeordnet werden. Auch hierfür ist eine Entrichtung der Gebühr oder des Teilnahmeentgeldes über die Telefonrechnung, beispielsweise mittels einer sogenannten „0190“-er Nummer, von besonderem Vorteil. Eine entsprechende Zuordnung des Wohnortes des Teilnehmers kann aber auch dann erfolgen, wenn der Spielebeitrag über eine Abbuchung von einem Girokonto, Kreditkartenkonto oder durch ein sonstiges elektronisches Zahlungsmittel entrichtet wird. Eine solche Zuordnung ist nicht erforderlich, wenn und soweit Abgaben, wie z.B. Steuern in Abhängigkeit vom Sitz des Spielbetreibers anfallen.

Weitere Merkmale und Gestaltungsmöglichkeiten der vorliegenden Erfindung werden nachfolgend angegeben.

Grundsätzlich ist die vorliegende Erfindung nicht auf ihren Einsatz im Zusammenhang mit Lotto- und Lotteriespielen beschränkt, sondern kann für jede Art von Glück- und Losspiel eingesetzt werden. Insbesondere betrifft dies auch Glücksspiele, die aktuell betrieben werden, also eine direkte Kommunikation zwischen Spielbetreiber und Spieler erfordern. In solchen Fällen meldet man sich z.B. mit einem SMS zu einem Spiel an und erhält mit einer Teilnahmebestätigung auch Informationen zum nächsten Spielschritt ggf. ebenfalls per SMS. Diese Kommunikation wird zwischen Spielbetreiber und Spieler wechselseitig ausgeführt, bis das Spielergebnis und damit Gewinn oder Verlust feststehen. Statt als SMS kann die Kurzmitteilung oder allgemein Kommunikation auch über EMS oder MMS oder Spracherkennung erfolgen. Anstelle des Mobiltelefons 1 können auch Palms, PDAs, Laptops, etc. eingesetzt werden.

Lotto SMS (statt SMS kann auch EMS oder MMS oder Spracherkennung verwendet werden) bietet die Möglichkeit, eine Zahlen- oder Buchstabenfolge über ein mobiles Medium z.B. das Handy an einen zentralen Server zu senden und dabei an einem Glücksspiel z.B. Lotto, Toto, Spiel 77, Bingo, etc. weltweit und rund um die Uhr teilzunehmen.

Die Geschäftsidee verbindet dabei das spontane Kommunikationsverhalten von Mobilfunkteilnehmern mit der Beteiligung am Glücksspiel.

Durch die einfache Handhabung, flächendeckenden Aktionsradius sowie kurzfristige Animierung zum Glückspiel sind voraussichtlich spontane Reaktionen der Teilnehmer zu erwarten.

Das Konzept bietet für die Beteiligten, Lottogesellschaft wie auch für die Teilnehmer erhebliche Vorteile. Diese sind wie folgt dargestellt:

Vorteile für die Lottogesellschaft:

- Erfassung neuer Zielgruppen
- Angebot von neuen Spielen
- Aktives und direktes Ansprechen der Teilnehmer
- Kurze Reaktion der Teilnehmer (Spontanität)
- Erreichen von Kunden im Ausland (Roaming-Abkommen)
- Internationale Kundenpotentiale können erreicht werden
- Geringer Verwaltungsaufwand (nur Server notwendig, keine aufwendige Zettelverwaltung)
- Dadurch ist das Angebot von „kleinen“ Spielen möglich
- Dauerspielererkennung ebenfalls möglich
- Durchführung von Auswertungen (Kundenverhalten etc.) auf Knopfdruck
- Hohe Kundenbindungselemente
- Einfache Abrechnung über den Netzbetreiber
- Einfache Gewinnausschüttung (Gutschriften etc.)

Vorteile für die Spieler:

- Nutzung von neuen Spielangeboten (Reduzierung der Langeweile)
- Rasche Reaktion möglich
- Einfache Bedienung
- Kein Zeitverlust durch Aufsuchen von Annahmestellen
- Unabhängigkeit von Öffnungszeiten und Lokalität
- Kein Zeitverlust durch Abholen von Kleingewinnen
- Kein Übersehen von Gewinnen, da automatische Gutschriften ein Vergessen der Gewinnüberprüfung und der Gewinnabholung verhindern

Eine Erläuterung eines exemplarischen Verfahrens, woraus sich auch die technischen Einrichtungen ergeben, ist in der Fig. 3 dargestellt.

TECHNIK

Teilnahmevorlagen-SMS (statt SMS kann auch EMS oder MMS oder Sprachmitteilung/Spracherkennung verwendet werden)

aus dem Gerätespeicher aufrufbar:

- per Tastatur/Vordruck
- per Stimme

von Anbieter per Handy abrufbar:

- per SMS, EMS, MMS
- per Stimme

Abfrage von Vorschlägen für Spielzahlen

aus dem Gerätespeicher aufrufbar:

eigene vorangegangenen Teilnahme

- per Tastatur/Vordruck
- per Stimme

von Anbieter per Handy abrufbar:

Horoskopzahlen

seltenste Zahlen im letzten Jahr

gezogene Zahlen eines früheren Spiels

eigene vorangegangenen Teilnahme

- per SMS, EMS, MMS
- per Stimme

Eingabe der persönlichen Zahlen für ein Spiel

frei oder ausgewählter Vorschlag

- per Tastatur/Vordruck
- per Stimme

Überprüfung der persönlichen Zahlen für ein Spiel

optisch in der Anzeige

akustisch vorgelesen vom Handy

Weitere Spieloptionen wählbar

weitere Spiele derselben oder anderer Art

(z.B. weitere "Kästchen" oder

Super 6, Spiel 77)

- aus dem Speicher aufrufbar

- per Handy abrufbar

- per Tastatur/Vordruck
- per Stimme
- per SMS, EMS, MMS
- per Stimme

Optionale Bestätigung per SMS, EMS, MMS, via automatischer und protokollierter Sprachmitteilung/Spracherkennung

Funktions- und Rechtssicherheit

Teilnahmeentgelt

Teilnehmer: Telefonnummerinhaber

Basis: Sendertelefonnummer durch

Telefonrechnung ("0190"-er Nummer") - Telefongebühren

- per SMS, EMS, MMS

- per Stimme

Teilnehmer: Registrierter Mitspieler

Basis: Spieler-Codenummer

durch Abbuchung

- vereinbartes Konto

- per SMS, EMS, MMS

- per Stimme

Teilnehmer: Kontoinhaber

Basis: Kontoangaben

durch Abbuchung

- übermitteltes Konto

- per SMS, EMS, MMS

- per Stimme

Einzelheiten/Varianten

- automatisierte Gewinnauszahlung über Telefonrechnung oder auf bekanntes Konto (der Mitspieler steht einfach und sicher fest)

- automatisierte Steuer-/Ertragsabführung an regionale Spielbetreiber-Gesellschaften durch registrierten Wohnort des Mitspielers (steht einfach und sicher fest)

- Informationssystem betreffend Gewinnzahlen und Gewinnbeträge direkt für Teilnahme/Mitspieler (automatisch an Teilnehmer /abrufbar von Teilnehmer: "Sie haben gewonnen! Ihr Gewinn beträgt DM ... – Weitere Informationen: Gewonnenes Spiel ..., Gewinnzahlen ...")

- Informationssystem betreffend Gewinnzahlen und Gewinnbeträge und Statistiken (automatisch an Teilnehmer/abrufbar von jedermann: "Gewinnzahlen der X-ten Ziehung im YZ-Lotto: ... – Gewinnränge: ... – Teilnehmerzahlen: ... – Statistiken: ...")

- automatisierbare gezielte Kontaktaufnahme mit bisherigen Mitspielern zur Mitspielanimation
- Datenaufteilung Spielebetreiber-Server / Mitspieler-Kommunikationseinrichtung anpassbar
- Mitspieler-Kommunikationseinrichtungen erweiterbar: Festnetztelefone, Desktop-Computer, Notebooks, Handhelds, Palmtops, Kfz-Kommunikationseinrichtungen, etc.
- Regel- und Eingabemöglichkeiten für bestehende und völlig neue Spiele

VORTEILE

Spielteilnahme

- überall
- jederzeit
- spielscheinlos

Abrechnung

unaufwendige Einsatzentrichtung über

- Telefonrechnung (Identifizierung über Telefonnummer)
- voreingestelltes Konto (Identifizierung über Teilnehmer-PIN/Telefonnummer)
- Einzelangaben (Identifizierung über PIN/elektronische Signatur)
- spezielle Pre-Paid-Karten

leichte Gewinnauszahlung an

- Telefonrechnung
- Abbuchungskonto des Einsatzes
- SIM-Geldkarte als Gutschrift

problemlose Ertragsaufteilung nach Sitz

- des Telefoneigners
- des Kontoinhabers

Akzeptanz/Kundenkreiserweiterung

Der Besuch einer herkömmlichen Annahmestelle entfällt, die auch mit ihren Öffnungszeiten und örtlichen Lagen potenzielle Kunden von der Teilnahme abhalten: Junge Leute, Geschäftsleute und Manager, Singles, etc. Viele sind bemüht, Zeitungen im Abonnement zu beziehen

und suchen so die häufig als Annahmestellen fungierenden Kioske nicht mehr auf. Selbst, wenn man solche Kioske besucht, kostet die Spielscheinabgabe, einschließlich des Ausfüllens eines Spielscheins relativ viel Zeit. Mit dem Handy können Zeiten genutzt werden, in denen die Leute ohnehin nichts anderes tun können und sogar eher Zerstreuung suchen. Lotto wird über SMS, EMS, MMS oder via Spracherkennung zeitgemäß.

Rationalisierung im Ablauf

leichte und zuverlässige automatisierte

- Datenerfassung und -verarbeitung
- Gewinner- und Gewinnermittlung
- Gewinnerinfo und -auszahlung
- Animation

SMS-Kosten (statt SMS kann auch EMS oder MMS oder Spracherkennung verwendet werden) sind niedriger als bisherige Annahmegebühren (letztere zunächst erhöhen schafft Ausgleich bei Kiosken etc. und Anreiz für SMS-Version etc.).

Bessere zeitliche Verteilung der EDV-Auslastung, so dass keine Stoßzeitenkapazitäten bei Hardware bevorratet werden müssen.

Werbung

per SMS (statt SMS kann auch EMS oder MMS oder Spracherkennung verwendet werden) an bisherige Teilnehmer über

- das laufende Spiel mit vorbereitetem Teilnahme-SMS z.B. nach den bisherigen Gewohnheiten des Teilnehmers (statt SMS kann auch EMS oder MMS oder Spracherkennung verwendet werden)
- andere Spiele mit vorbereitetem Teilnahme-SMS (statt SMS kann auch EMS oder MMS oder Spracherkennung verwendet werden)
- Werbepartner

durch spezielle Pre-Paid-Karten

Sicherheit

Verlust von Papierbelegen wird vermieden. Die Teilnahme kann durch Daten, die im Telefon und beim Netzbetreiber gespeichert sind, eindeutig belegt werden. Ggf. kann über eine Konto im Internet oder beim Mobilfunknetzbetreiber der Teilnehmer seine gesendeten Zahlen nachfragen (spezielles Zugangskonto).

Teilnehmer können eine Gewinnabholung nicht mehr versäumen, was als Vorteil gegenüber dem bisherigen System vermarktet werden kann.

Bestätigung kann an Mitspieler-Handy geschickt und dort gespeichert werden. Beispielsweise ist dann erst die Teilnahme gültig.

Bargeldlose Einsatzzentrierung ist eindeutig, insbesondere über Extra-Honorar-Nummer ("0190").

Im Rahmen der Kommunikation zwischen einem Spieleanbieter und Mitspielern früherer Spiele sowie potentiellen Mitspielern können an letztere vom Spieleanbieter oder -betreiber Individual- wie auch Massenbenachrichtigungen versandt werden. Solche Mitteilungen können insbesondere per SMS (Short Message Standard) verschickt werden. Statt SMS kann auch EMS (Enhanced Message Service) oder MMS (Multimedia Message Service) oder Spracherkennung verwendet werden. Vorrichtungsmäßig enthält das erfindungsgemäße System dazu die entsprechenden und erforderlichen technischen Einrichtungen.

Damit können Benachrichtigungen oder Mitteilungen, wie sie insbesondere exemplarisch in den vorliegenden Unterlagen vorstehend angegeben sind, an registrierte Mitspieler, Mitspieler früherer Spiele sowie potentielle Mitspieler, die bisher noch nicht an Spielen teilgenommen haben, versandt werden. Entsprechend einer Zugehörigkeit zu den vorstehenden Personengruppen können die Mitteilungen so gestaltet sein, daß, soweit die Daten der Spielerperson, soweit sie bekannt und für eine Teilnahme erforderlich sind, bereits in den Mitteilungen enthalten sind und ggf. mit Spieldaten, wie z. B. Teilnahmenummern, komplettiert zurückgesandt werden können, um am nächsten Spiel teilzunehmen. Insbesondere von registrierten Mitspielern oder Mitspielern früherer Spiele können hierzu in einer speziellen Datenbank beim Spieleanbieter gespeicherte Daten verwendet werden, die vorzugsweise auch entsprechend den Spielregeln frühere oder vom Teilnehmer fest vorgegebene Teilnehmezahlen enthalten können. D. h., daß Teilnehmerprofile, die nur einmal angelegt werden müssen, Teilnehmern vom Spielebetreiber für weitere oder erneute Teilnahmen zur Verfügung gestellt werden können, ohne auf Geräten des Teilnehmers gespeichert sein zu müssen und dort Speicherplatz zu belegen. Soweit es im Rahmen von Kundendatenbanken beispielsweise von Mobilfunk-Netzbetreibern möglich und aus datenschutzrechtlichen Gründen zulässig ist, können solche Daten, evtl. als Rumpfdaten, übernommen werden, um entsprechende Mitteilungen versenden zu können. Im letzteren Fall können Losnummern oder persönliche Glückszahlen, die zufällig oder beispielsweise nach astrologischen Grundsätzen ermittelt wurden, mit übermittelt werden, um dem potentiellen Teilnehmer eine Teilnahme zu erleichtern, so daß er ggf. nicht selbst notwendigerweise Teilnehmezahlen oder -ziffern eingeben muß, um an einem Spiel teilnehmen zu können.

Ungeachtet der vorstehend erläuterten Möglichkeiten, insbesondere auch Spiel- oder Teilnahmezahlen, bei Einrichtungen des Spielebetreibers abzuspeichern und per Mitteilung an (potentielle) Mitspieler zu versenden, können solche Zahlen natürlich auch im Gerät des Teilnehmers insbesondere bereits im richtigen Format oder eingebunden in eine entsprechende Teilnahmemitteilung an einen Spielebetreiber gespeichert sein. Hierzu sind übliche Speichereinrichtungen in insbesondere mobilen Kommunikationseinrichtungen vorgesehen, wobei vorzugsweise Einrichtungen zur entsprechenden Verwaltung, Organisation und/oder Formatierung von Teilnahmezahlen und/oder ganzen Teilnahmemitteilungen in einer solchen (mobilen) Kommunikationseinrichtung vorgesehen sind.

Gerade im Rahmen einer Registrierung oder ersten Teilnahme ist es insbesondere möglich auf legale Weise persönliche und vorzugsweise auch spielebezogene Daten von Teilnehmern zu erfassen und in Speichereinrichtungen des Spielebetreibers und/oder des Mitspielers gespeichert zu bevorraten. Dabei kann es insbesondere zur Identifikation und/oder Authorisation für zukünftige Spielteilnahmen von Vorteil sein, wenn Daten, die beim Spielebetreiber gespeichert sind, und Daten, die beim Mitspieler gespeichert sind, für eine zukünftige Spielteilnahme zusammengeführt und zum Spielebetreiber übermittelt werden müssen. Von besonderem Vorteil kann es dabei sein, wenn die in den Speichereinrichtungen beim Spielteilnehmer gespeicherten Daten und/oder Formate vom Spielebetreiber auf eine Anfrage und/oder Registrierung hin an den Spielteilnehmer übermittelt wurden.

Um sicher zu stellen, daß nur die z. B. mit der mit den Kosten belasteten Person identische Person mit entsprechenden personenbezogenen Daten, die beim Spieleanbieter und/oder Kommunikationseinrichtungen von Spielteilnehmern gespeichert sein können, an Spielen teilnehmen kann, kann der Zugriff auf solche oder Einsatz solcher Daten durch Zugangsbeschränkungen, wie beispielsweise eine PIN, zusätzlich gesichert sein. Dies ermöglicht insbesondere, daß verschiedene Personen mit denselben Kommunikationseinrichtungen an Spielen teilnehmen können und dabei sichergestellt ist, daß Belastungen mit den Teilnahmegebühren personenbezogen richtig erfolgen.

Eine Animation oder Einladung zur Spielteilnahme, insbesondere einschließlich Spielinformationen und/oder angebotenen oder vorgeschlagenen Losnummern/Spiel-/Teilnahmezahlen, kann per Fax-Versand, Fax-Abruf, E-Mail und/oder SMS-Mitteilung erfolgen, wobei die technischen Ausgestaltungen für Individual- wie auch Massenrundsendungen vorgesehen sein und verfahrensgemäß genutzt werden können. Statt SMS kann auch EMS oder MMS oder Spracherkennung verwendet werden. Sämtliche solche Übermittlungswege ermöglichen es, daß

durch einfache Rücksendung evtl. unter Komplettierung mit spieleindividuellen und/oder persönlichen Daten eine Spielteilnahme erfolgen kann. Insbesondere ist es im Rahmen der technischen Realisierung vorgesehen, daß solche Übermittlungen vom Spielbetreiber an (potentielle) Mitspieler fehlerlos, rechtssicher und wirtschaftlich erfolgen.

Bei allen vorgenannten oder anderen Mitteilungsmedien, insbesondere aber auch bei der Verwendung von SMS, ist mit Vorteil eine Personalisierung der einzelnen (SMS-) Sendungen vorgesehen, wozu vorrichtungsmäßig die entsprechenden Einrichtungen in einem erfindungsgemäßen System enthalten sind. Weiterhin ist es bevorzugt, wenn einrichtungs- und verfahrensmäßig für eine variable Absenderkennung auf dem Display des Empfängers gesorgt wird. Dadurch ist es möglich, beispielsweise eine „0190“-Nummer als Absendernummer zu übertragen, an die auf einfache Weise eine Rückantwort für eine Spielteilnahme erfolgen kann, so daß die Spielgebühr oder -kosten dem Mobiltelefon-Vertragsinhaber über dessen Telefonrechnung in Rechnung gestellt werden können. D. h., daß die tatsächliche Absendernummer des Spielbetreibers verfahrensmäßig nicht übertragen wird, sondern eine Rückantwort-Nummer übertragen wird. Vorrichtungsmäßig sind zur Realisierung dieser Ausführungsform der Erfindung Einrichtungen vorgesehen, mittels denen unabhängig von einer tatsächlichen Absendernummer eine Wunsch-Absendernummer als Rückantwort-Nummer beim SMS-Versand übertragen wird. Entsprechend nationalen Rechtsvorschriften ist hierfür eine allgemeine oder netzbetreiberspezifische Berechtigung für den Spieleanbieter/-betreiber erforderlichenfalls einzuholen oder vorzusehen. Statt SMS kann auch EMS oder MMS oder automatische Sprachmitteilungserzeugung oder Spracherkennung verwendet werden.

Verfahrens- und vorrichtungsmäßig kann ferner mit Vorteil vorgesehen sein, wenn im Datenbestand sogenannte Dubletten aussortiert werden, um nicht an ein und dieselbe Person mehrere Einladungen zu einer oder Animationen für eine Spielteilnahme erfolgen. Dies ist insbesondere dann sinnvoll, wenn entsprechend den Spielregeln bei früheren Spielen für einzelne Losnummern/Teilnahmezahlkombinationen desselben Spielers jeweils ein gesonderter Datensatz verwaltet wird oder Kontaktdaten von potentiellen Mitspielern aus externen Datenbeständen verwendet werden, die dann mit eigenen Datenbeständen vorteilhafterweise verglichen werden.

Die Einrichtungen und das Verfahren gemäß der vorliegenden Erfindung sind ferner mit besonderen Vorteil so ausgestaltet, daß detaillierte Versandprotokolle je Kommunikationsschritt und insbesondere je Auftrag/Teilnahme aufgezeichnet und gespeichert werden. Von besonderem Vorteil ist es, wenn solche Protokolle beim Spielbetreiber aufgezeichnet und gespeichert werden. Dabei wirkt sich auch günstig aus, daß beim Spielbetreiber/-anbieter in vorteilhafter

Weise stationäre Speichereinrichtungen leicht mit entsprechender Kapazität bereitgestellt werden können, um alle Protokolle aufzuzeichnen und zu verwalten. Als Bestätigung kann dann mit Vorteil an einen Spielteilnehmer/Mitspieler einfach eine Protokollnummer übermittelt werden, die mit wenig Speicherbedarf im Gerät des Spielteilnehmers/Mitspielers gespeichert werden kann. Entsprechend der technischen Möglichkeiten der mobilen Geräte ist es aber auch möglich, darin die Spielteilnahme in geeigneter Weise, insbesondere fälschungssicher, zu protokollieren.

Ein weiterer besonderer Vorteil der vorliegenden Erfindung besteht darin, daß sie nicht auf nationale Verbreitung beschränkt ist. Verfahrens- und vorrichtungsmäßig ist leicht vorzusehen, daß insbesondere auch ein Versand von Einladungen/Animationen zu Spielteilnahme in inländischen wie auch ausländischen, insbesondere Mobilfunk-Netzen erfolgen kann.

Ein besonderer Vorteil der vorliegenden Erfindung durch die Nutzung elektronischer Medien, insbesondere von SMS, EMS, MMS, Sprachmitteilungen, etc., besteht ferner darin, daß innerhalb einer Stunde mehrere hunderttausend personalisierte SMS oder auch andere Medien in elektronischer Form versandt werden können. In vorteilhafter Weise können für solche Versandaktionen Zeiten genutzt werden, in denen die entsprechenden Kommunikationsnetze ohnehin nicht (optimal) ausgelastet sind, was insbesondere einen weiteren Vorteil bei der Preisgestaltung zwischen Kommunikationsnetzbetreiber und Spielebetreiber für die Kosten eines solchen Versandes bietet. So ist es beispielsweise möglich, Einladungs-/Animations-SMS zwischen Mitternacht und z. B. 6.00 Uhr morgens zu versenden, wenn im Mobilfunkbereich ohnehin kaum eine Netzauslastung vorliegt. Statt SMS kann auch EMS oder MMS oder Spracherkennung/Sprachmitteilung (elektronisch erzeugt bzw. verarbeitet) verwendet werden.

Die vorstehende Wirtschaftlichkeit fördert, ist aber nicht ausschließlich Voraussetzung für Einladungs-/Animation-Informationen-Sendungen. So können in jedem Fall, insbesondere entsprechend den vorstehenden Erläuterungen besonders wirtschaftlich Produktnews, Sonderaktionen und/oder Veranstaltungshinweise bzgl. Spielen zielgerichtet versandt werden.

Insbesondere in Kombination mit einer mobilen Kommunikationseinrichtung bei Mitspielern, aber auch allgemein beispielsweise über einen stationären PC, ist im Rahmen einer Weiterbildung der Erfindung ferner vorzugsweise vorgesehen, daß einer zu übermittelnden Grundmitteilung beispielsweise als SMS oder E-Mail eine Teilnahmeinformationenmitteilung, z. B. in Form einer gesonderten Datei, beigelegt oder daran „angehängt“ ist. Im Fall von SMS spricht

man dann von MMS (Multimedia Messaging Service). Statt SMS kann auch EMS oder MMS oder Spracherkennung verwendet werden.

Die Grundmitteilung kann zunächst samt Teilnahmeinformationenmitteilung vom Spielebetreiber an Mitspielinteressenten oder potentielle Mitspieler übermittelt werden. Dies kann unaufgefordert oder auf Anfrage eines Spielinteressenten geschehen. Sowohl die Grundmitteilung als auch die Teilnahmeinformationenmitteilung können aber auch bei Mitspielinteressenten gespeichert sein.

Die Grundmitteilung dient im wesentlichen zumindest teilweise der Mitspieleridentifikation, indem sie jedenfalls Absenderinformationen enthält. Neben der Absender-Telefonnummer oder -E-Mail-Adresse kann dies beispielsweise eine PIN sein, mittels der Mitspieler, die dieselbe Absender-Telefonnummer oder E-Mail-Adresse nutzen, unterschieden und vor allem Kontoinformationen für die Entrichtung der Teilnahmegebühr zugeordnet werden können. Im übrigen kann eine solche Grundmitteilung (nur) als Aufforderungs-, Anforderungs- oder Teilnahmeachricht dienen, d.h. eine reine „Übermittlungsträgerfunktion“ erfüllen.

Die Teilnahmeinformationenmitteilung enthält u.U. weitere Mitspielerdaten sowie die eigentlichen Teilnahmedaten. Die Kommunikation der Teilnahmeinformationenmitteilung kann multimedial erfolgen, d.h. Text-, Bild- und/oder Sprachmitteilungen enthalten. Weiterhin kann eine Teilnahmeinformationenmitteilung vom Spielebetreiber evtl. unaufgefordert an frühere Mitspieler oder potentielle Mitspieler übermittelt oder von Mitspielinteressenten abgerufen werden. Weiterhin kann die Informationseinheit (z.B. eine Datei) der Teilnahmeinformationenmitteilung allgemein gültig gehalten oder personalisiert/individualisiert sein. Im letztere Fall werden vom Spielebetreiber in der Teilnahmeinformationenmitteilung bereits spezifische Daten, wie beispielsweise frühere oder „astrologische“ Spiel- oder Teilnahmenummern als voreingestellte Auswahl angeboten. Vorrichtungs- und verfahrensmäßig kann auch vorgesehen sein, daß Spielinteressenten ein Profil oder spezielle Wunschinformationen „hinterlegen“ können, worauf bei einer Übermittlung einer Teilnahmeinformationenmitteilungsdatei vom Spielebetreiber und Spielinteressenten eingegangen wird, wie z.B. Informationen über die am seltensten gezogenen Zahlen, die letzten Gewinnzahlen u.dgl.

Grundsätzlich kann aber auch eine Datei mit der Teilnahmeinformationenmitteilung beim Spielinteressenten/Mitspieler gespeichert sein, was insbesondere dann von Vorteil ist, wenn immer wieder mit denselben Zahlen an einen bestimmten Spiel teilgenommen werden soll.

Die multimediale Gestaltung der Teilnahmeinformationenmitteilung ermöglicht ferner eine besonders einfache Handhabung im Zusammenhang mit den für eine Spielteilnahme erforderlichen Informationen. Neben einer einfachen Festlegung von Spielteilnahmezahlen durch Eingabe als Text mittels einer Tastatur oder Eingabe oder Auswahl von Spielteilnahmezahlen beispielsweise in einer Grafik mittels Markierungseinrichtungen können so Spielteilnahmezahlen, wie auch andere Informationen, auch akustisch eingegeben werden. Das Format der tatsächlichen Eingabe bleibt in der Multimediadatei erhalten, was jedenfalls eine zusätzliche Rechtssicherheit schafft, wenn solche Informationen einmal angezweifelt werden sollten. Zur einfachen Weiterverarbeitung können jedoch akustisch eingegebene Informationen mittels Spracherkennungseinrichtungen in einfachere beispielsweise reine Zeichenformate umgewandelt werden. Die tatsächliche ursprüngliche Tondatendatei kann aber in jedem Fall beim Spielbetreiber aufbewahrt werden. Sind fehlerhafte Übermittlungen von umgesetzten Tondateien ausgeschlossen, indem beispielsweise vor einem Versand von per Stimme eingegebenen Spielteilnahmezahlen diese dem Mitspieler optisch im eigenen Gerät angezeigt werden, damit er sie vor einem Versand bestätigen oder korrigieren kann, so kann auch grundsätzlich nur das Ergebnis der per Spracherkennung in reine Zeichen umgewandelten akustischen Eingabe mit der Teilnahmeinformationenmitteilung übermittelt werden, die sogenannte Spracherkennung also im Gerät des Mitspielers stattfinden. Es sind jedoch auch alle möglichen Varianten und Kombinationen hinsichtlich der Platzierung und Funktion von Spracherkennungseinrichtungen samt optischer Kontrolleinrichtungen einsetzbar.

Eine Trennung und damit getrennte Be- und Verarbeitbarkeit von Grundmitteilung und Teilnahmeinformationenmitteilung stellt jedoch im Rahmen der vorrichtungs- und verfahrensmäßigen Realisierung der vorliegenden Erfindung lediglich eine Variante oder Option dar. Selbstverständlich kann auch eine Teilnahmeinformationenmitteilung alleine übermittelt werden und in gesicherter Form und ausreichender Weise die Teilnehmeridentifikation enthalten. Es kann auch über die Eingabe einer Teilnehmertelefonnummer, ein Los, Lottoschein etc. für einen anderen Teilnehmer gebucht werden (Verschenken von Losen etc.).

Der Versand multimedialer Informationseinheiten, wie beispielsweise Dateien, kann wirtschaftlicher erfolgen, als eine direkte Sprachkommunikation, die im Rahmen der Erfindung aber auch möglich ist. Bei Verwendung einer Multimediadatei kann das Gerät eines Mitspielers eingerichtet sein, um beispielsweise allgemeine und/oder personalisierte/individualisierte Informationen "vorzulesen", wie über in anderen technischen Bereichen bereits bekannte elektronische und automatische Spracherzeugungseinrichtungen. Die Spracheingabe des Mitspielers kann, wie bereits weiter oben erläutert wurde, mittels Spracherkennungseinrichtungen insbesondere auch im Gerät des Mitspielers in rationeller Weise in zu übermittelnde reine Zei-

chenfolgen umgesetzt werden. Wenn jedoch eine direkte Sprachkommunikation vorgesehen wird, zu der auf seiten des Spielbetreibers ein sogenannter Sprachcomputer eingesetzt kann, kann ein direkter Dialog erfolgen. Dabei können vom Spielbetreiber Spielteilnahmezahlen vorgeschlagen und vom Mitspieler auf einfache Weise bestätigt werden, Spielteilnahmezahlen vom Mitspieler akustisch eingegeben und seitens des Spielbetreibers bestätigt sowie seitens wiederum des Mitspielers rückbestätigt werden oder auf jegliche andere Weise im Dialog Spielteilnahmezahlen, die letztlich gelten sollen, ermittelt werden, wie z.B. durch Abfrage seitens des Mitspielers beim Spieleanbieter von selten gezogenen Zahlen, zuletzt gezogenen Zahlen oder mittels eines Zufallsgenerators aktuell und individuell gezogenen Zahlen. Solche Auswahlen können jedoch, wie bereits vorher erläutert wurde, auch in Text- und/oder Bildformaten zwischen Mitspieler und Spielbetreiber ausgetauscht werden.

Gemäß einer weiteren Ausgestaltung der vorliegenden Erfindung kann vorrichtungs- und verfahrensgemäß vorgesehen sein, daß Einrichtungen enthalten sind und genutzt werden, um einem Mitspieler seine Spielteilnahme und seine Spieldaten einschließlich der geltenden Spielteilnahmezahlen automatisch in Form einer Rückübermittlung vom Spielbetreiber an den Mitspieler zu bestätigen. Dies kann insbesondere auch durch ein anderes Übermittlungsmedium erfolgen, als das Übermittlungsmedium, über das die Spielteilnahme ausgelöst wurde. So kann beispielsweise eine Bestätigung der Teilnahmedaten auf eine Spielteilnahme per SMS-, EMS- oder MMS-Versand in Form einer Normalpost- oder Telefax- oder E-Mail-Sendung erfolgen. Je nach Spielregel und/oder rechtlichen Erfordernissen kann eine gültige Spielteilnahme von einer Rücksendung der Bestätigungssendung abhängig sein. Damit könnte eine eigentliche Spielteilnahme beispielsweise unterwegs mit einem Mobiltelefon (Handy) erfolgen und die tatsächliche Spielteilnahme würde durch die Rücksendung der Bestätigung ausgelöst. Zwar wäre der Aufwand für somit insgesamt wenigstens drei Übermittlungen relativ hoch, jedoch würde damit aber auch eine sehr hohe, letztlich absolute Sicherheit und damit Schutz vor Irrtümern und Mißbrauch erreicht. Der Versand von Bestätigungsmitteilungen vom Spielbetreiber an einen Mitspieler ist dabei ebenso automatisiert möglich, wie die Auswertung und Erfassung der Rücksendung dieser Bestätigung vom Spielteilnehmer an den Spielbetreiber. Ohne Probleme kann nämlich beispielsweise eine SMS-Sendung automatisch in eine Telefax umgewandelt und damit mit Standardinformationen kombiniert werden, so daß ein Formular entsteht, das automatisch versandt werden kann und sämtliche erforderlichen Informationen enthält. Selbstverständlich kann z.B. aus einer SMS-Mitteilung auch ein normaler Brief oder eine normale E-Mail automatisiert ohne großen Aufwand erstellt werden. Aber auch mittels optischer Zeichenerkennung erfaßte Telefaxe und Normalbriefe oder E-Mails können auf automatische Art und Weise in jegliche andere Sendungsform, wie beispielsweise auch in SMS, umgewandelt werden. Damit können Teilnahmedaten per Telefax, Normalpostbrief

oder E-Mail vereinbart und per SMS-Mitteilung für einzelne Spiele als geltend bestätigt werden. Statt SMS kann auch EMS oder MMS oder Spracherkennung/Sprachmitteilung (elektronisch, insbesondere automatisch erzeugt bzw. verarbeitet) verwendet werden.

Für den besonders bevorzugten Fall, daß die Teilnahme eines Mitspielers über ein mobiles Kommunikationsendgerät erfolgt, ist es natürlich nicht erforderlich, daß auf Seiten des Spieleanbieters ebenfalls ein mobiles Kommunikationsendgerät eingesetzt wird. Vielmehr sind dort Einrichtungen vorgesehen, die insbesondere eine Vielzahl von Verbindungen parallel verarbeiten können. Diese Kommunikationseinrichtungen beim Spielbetreiber stellen Schnittstellen zu dessen Datenverarbeitungs- und -verwaltungseinrichtungen dar. Es ist dabei ferner nicht erforderlich, daß auf der Seite des Spielbetreibers zentrale Einrichtungen eingesetzt werden, sondern es können ohne weiteres regional oder nach technischen Spezifikationen von Mobilfunknetzen aufgeteilte Einrichtungen zum Einsatz kommen.

Vorstehend wurde im wesentlichen darauf Bezug genommen, daß die Spielteilnahme über mobile Kommunikationsendgeräte erfolgen kann. Das erfindungsgemäße System und Verfahren ist im Einzelnen jedoch nicht darauf beschränkt. Von besonderem Vorteil ist es, wenn auch stationär gebundene Geräte eingesetzt werden können, wie im Rahmen einer Weiterbildung der vorliegenden Erfindung vorgesehen ist. Dazu kann auf einfache Weise eine Kommunikation in Festnetzen per SMS (auch: Short Messaging Service) genutzt werden. Dabei werden Kurznachrichten zuverlässig und schnell auch aus Festnetzen und in Festnetze zugestellt, unabhängig davon, ob der Kommunikationspartner ein Mobil- oder Festnetztelefon besitzt. Auch bei Verwendung von Festnetzendgeräten können sämtliche Kosten, d.h. die reinen Kommunikationskosten und die Spielgebühren (z.B. über vorgegebene Eigenschaften der Nummer, an die die Spielteilnahme geschickt wird, wie beispielsweise eine "0190"-er Nummer) über die monatliche Telefonrechnung abgerechnet werden. Statt SMS kann auch EMS oder MMS oder Spracherkennung/Sprachmitteilung (elektronisch, insbesondere automatisch erzeugt bzw. verarbeitet) verwendet werden.

Um SMS-Mitteilungen versenden und empfangen zu können, reicht ein analoger Festnetzanschluß aus. Beispielsweise können bereits heute unter Ortsnetzanschlüssen der Deutschen Telekom oder der KomTel SMS-Mitteilungen genutzt werden, wenn beim Mitspieler Rufnummernübermittlung und Rufnummernanzeige (CLIP) geräteabhängig möglich und freigeschaltet sind. Statt SMS kann auch EMS oder MMS oder Spracherkennung/Sprachmitteilung (elektronisch, insbesondere automatisch erzeugt bzw. verarbeitet) verwendet werden.

Sowohl im Zusammenhang mit Festnetzgeräten als auch mit mobilen Geräten sind ferner mit Vorteil SMS-in-Sprache- und Sprache-in-SMS-Dienste im Rahmen der vorliegenden Erfindung integrierbar und erleichtern die Handhabung und somit Spielteilnahme. Insbesondere werden dadurch auch Geräte, die nicht für SMS-Mitteilungen in schriftlicher Form ausgelegt sind, dadurch ebenfalls einsetzbar, um an erfindungsgemäßen Spielen teilnehmen zu können. Selbstverständlich sind auch Transformationen zwischen anderen Übertragungs- und Mitteilungsstandards, wie beispielsweise in und von E-Mails, im Rahmen der vorliegenden Erfindung enthalten und möglich. Statt SMS kann auch EMS oder MMS oder Spracherkennung/Sprachmitteilung (elektronisch, insbesondere automatisch erzeugt bzw. verarbeitet) verwendet werden.

Im Rahmen der vorliegenden Erfindung liegt es auch, wenn die Teilnehmeridentifizierung über Spracherkennung oder auf Fingerabdruck oder andere individuelle teilnehmermerkmale auf einer Tastatur z.B. Mobiltelefon, Laptop, Palm, etc. erfolgt.

Die Fig. 4 zeigt eine schematische Darstellung eines Ausführungsbeispiels des Systems für Lotto- und Lotteriespiele, woraus auch Verfahrensabläufe ersichtlich sind.

Ein mobiles Endgerät 1, wie beispielsweise ein Mobiltelefon, fungiert als Kommunikationseinrichtung K auf Seiten des Teilnehmers/Spielers. Technisch kann dieses Endgerät 1 ausgestattet oder gestaltet sein wie das Mobiltelefon gemäß der Fig. 1 oder das Mobiltelefon gemäß der Fig. 2. Es kann aber auch jegliches andere mobile Endgerät Verwendung finden, das zur Kommunikation in einem Mobilfunknetz ausgelegt oder eingerichtet ist. Die Möglichkeiten hierzu sind dem Fachmann ohne weiteres bekannt, so dass auf die Vielzahl der Möglichkeiten nicht detailliert eingegangen werden braucht. So ist beispielsweise der Einsatz von sogenannten Palms, PDAs, Laptops mit Mobilfunknetzkarten, etc. ebenfalls möglich, wenn auch die besonders weit verbreiteten Handys oder Mobiltelefone für die vorliegende Erfindung insbesondere auch wegen ihrer Wirtschaftlichkeit und grossen Verbreitung von spezieller Bedeutung sind und die Erfindung eben genau wegen dieser grossen Verbreitung von Handys und Mobiltelefonen bedeutsam ist.

Für das erfindungsgemäße Teilnahmesystem und -verfahren an Lotto- und Lotteriespielen ist neben der Teilnehmer-Kommunikationseinrichtung K noch die Betriebseinrichtung B für die Kommunikation sowie die Verwaltungseinrichtung V für die Spieledaten erforderlich. Die Betriebseinrichtung B kann bei einem Netzbetreiber, oder aber auch bei einem Spieleanbieter liegen und dient als Gegenstelle für die teilnehmerseitige Kommunikationseinrichtung K. Das Ergebnis der Kommunikation, sei es eine Spielanimation oder -teilnahme, wird in der Verwal-

tungseinrichtung V aufgenommen und ausgewertet, wie vorzugsweise auch das Spiel, dessen Ergebnis(se) und Gewinn(e) gehandhabt, ermittelt und wieder an die teilnehmerseitige Kommunikationseinrichtung K oder über deren Kennung direkt dem Teilnehmer/Spieler bereitgestellt wird/werden. Letzteres geschieht wieder über die Betriebseinrichtung B sowie in dieser zur Verfügung stehenden Daten. Die für die technische Realisierung der vorliegenden Erfindung, sowohl vorrichtungsmäßig, als auch verfahrensmäßig, erforderlichen Speicher- und Verarbeitungseinrichtungen sind je nach Verfügbarkeitsanforderungen von Daten und Informationen sowie Verarbeitungskompetenz der teilnehmerseitigen Kommunikationseinrichtung K, der Betriebseinrichtung B und/oder der Verwaltungseinrichtung V zugeordnet. Weitere Speicher- und Verarbeitungseinrichtungen sind je nach Verfügbarkeitsanforderungen von Daten und Informationen sowie Verarbeitungskompetenz eventuell einer gesonderten Spielbetriebsereinrichtung G zugeordnet, die in einem Datenaustausch mit einerseits der Verwaltungseinrichtung V und andererseits der Betriebseinrichtung B steht, die wiederum die Kommunikation mit der teilnehmerseitigen Kommunikationseinrichtung K und damit letztlich zumindest über deren Kennung und/oder Ein-Ausgabemöglichkeiten und/oder Abrechnungskonto mit dem Teilnehmer selbst handhabt.

Die Abläufe des Ausführungsbeispiels des Teilnahmeverfahrens sind in der Fig. 4 eingezeichnet und beschriftet. Dies und die ebenfalls angegebenen Funktionalitäten dieses Ausführungsbeispiels des Teilnahmesystems verdeutlichen für einen Fachmann eindeutig und ohne weiteres die technischen Merkmale, die vorrichtungs- und verfahrensmäßig zur Realisierung der Erfindung vorgesehen sind.

Lediglich der weiteren Ergänzung halber wird noch darauf hingewiesen, dass eine weitere Möglichkeit zur Teilnehmer-/Spieleridentifikation in der Verwendung von IMSI besteht. Diese Abkürzung bedeutet "international mobile subscriber identifier" und besteht technisch in einem international einmaligen Teilnehmerkennzeichen. Zum Beispiel findet sich eine solche IMSI auch auf Pre-Paid-Karten.

Es ist lediglich ein Vorteil der vorliegenden Erfindung, dass nicht nur mobile Endgeräte spielerseitig für eine Teilnahme eingesetzt werden können, sondern dass auch andere Kommunikationsnetze, wie z.B. sogenannte Festnetze, das Internet u.a., zusätzlich zu Mobilfunknetzen verwendet werden können. Der Kern der Erfindung besteht eben darin, dass Mobilfunknetze und entsprechend mobile Endgeräte, die in solchen Netzen betrieben werden, für die Teilnahme an Lotto- und Lotteriespielen eingesetzt werden.

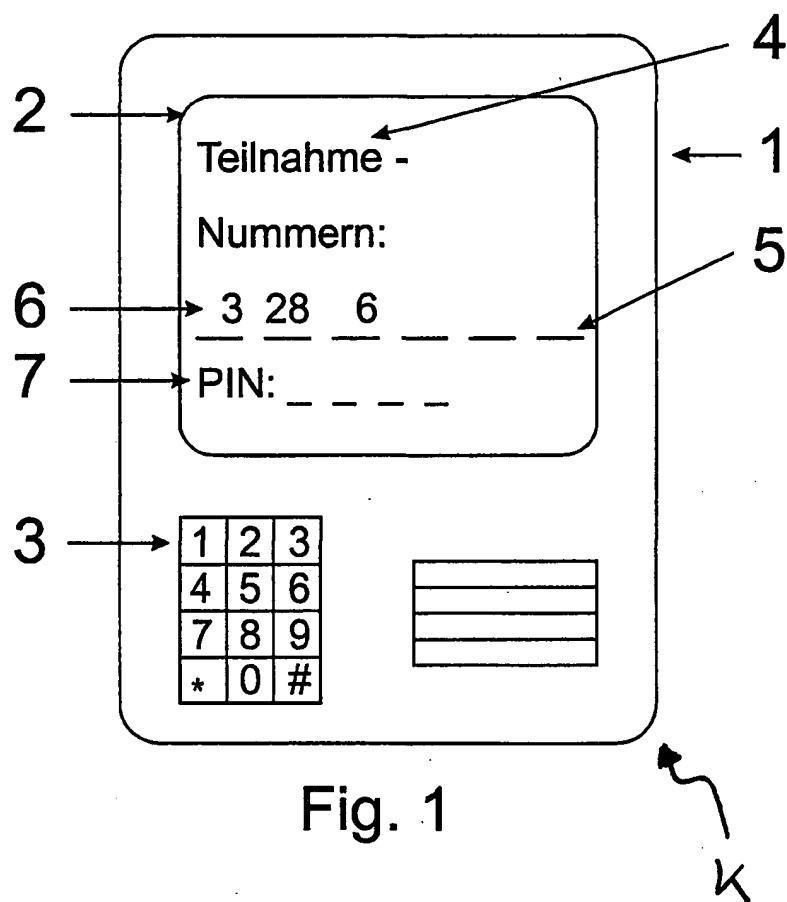
Die vorliegende Erfindung sowie alle ihre Aspekte sind nicht auf die Merkmale und Merkmalskombinationen der vorbeschriebenen und in der Zeichnung gezeigten Ausführungsbeispiele beschränkt. Die einzelnen Aspekte, Merkmale und Merkmalskombinationen der vorliegenden Erfindung im Rahmen der in den vorliegenden Unterlagen offenbarten Ausgestaltungen, Merkmale und Funktionen sind sowohl jeweils einzeln, als auch in ihren Kombinationen umsetzbar und schutzwürdig. Neben den in den vorliegenden Unterlagen enthaltenen allgemeinen und konkreten Angaben zur Realisierung eines erfindungsgemäßen Glücksspiels gehören zum Umfang der Erfindung auch alle Variationen, Modifikationen, Substitutionen und Kombinationen, die der Fachmann ohne weiteres aus den Unterlagen selbst und/oder unter Hinzuziehung seines Fachwissens erkennen kann.

Ansprüche

1. **Teilnahmesystem für Lotto- und Lotteriespiele, dadurch gekennzeichnet, dass elektronische mobile Teilnehmereinrichtungen vorgesehen sind, mittels denen ein Teilnehmer an einem solchen Spiel Teilnahme- und/oder Teilnehmerdaten selbst an Einrichtungen eines Spieleanbieters oder -betreibers übermitteln kann.**
2. **Teilnahmesystem nach Anspruch 1, dadurch gekennzeichnet, dass die elektronischen mobilen Teilnehmereinrichtungen eine Kommunikationseinrichtung (K) enthalten, und dass die Einrichtungen eines Spieleanbieters oder -betreibers Verwaltungseinrichtung (V) enthalten, und dass eine Betriebseinrichtung (B) für die Übermittlung von Teilnahme- und/oder Teilnehmerdaten zwischen der Kommunikationseinrichtung (K) und der Verwaltungseinrichtung (V) vorgesehen ist.**
3. **Teilnahmesystem nach Anspruch 2, dadurch gekennzeichnet, dass zwischen der Betriebseinrichtung (B) und der Verwaltungseinrichtung (V) eine Spielebetreibereinrichtung (G) vorgesehen ist, über die zumindest ein Teil der Übermittlungen, Transaktionen und/oder Verarbeitungen der Teilnahme- und/oder Teilnehmerdaten erfolgt.**
4. **Teilnahmesystem nach einem der Ansprüche 2 oder 3, dadurch gekennzeichnet, dass die Kommunikationseinrichtung (K), Betriebseinrichtung (B) und/oder Verwaltungseinrichtung (V) für SMS, EMS oder MMS oder Spracherzeugung oder Spracherkennung ausgelegt sind.**
5. **Teilnahmesystem nach einem der vorhergehenden Ansprüche, dadurch gekennzeichnet, dass die elektronischen mobilen Teilnehmereinrichtungen ein Handy oder Mobilfunkendgerät (1) sind.**
6. **Teilnahmeverfahren für Lotto- und Lotteriespiele, dadurch gekennzeichnet, dass ein Teilnahmesystem nach einem der vorhergehenden Ansprüche verwendet wird.**
7. **Teilnahmeverfahren nach Anspruch 6, dadurch gekennzeichnet, dass Teilnahme- und/oder Teilnehmerdaten automatisch mittels einer Kennung der Kommunikationseinrichtung (K) in der Betriebseinrichtung (B) und/oder Verwaltungseinrichtung (V) einem individuellen Teilnehmer zugeordnet werden.**

8. Teilnahmeverfahren nach Anspruch 7, dadurch gekennzeichnet, dass für eine Spielteilnahme eine gesonderte Teilnahmeberechtigung in die Kommunikationseinrichtung (K) eingegeben und von dieser zur Betriebseinrichtung (B) und/oder Verwaltungseinrichtung (V) übertragen und vorzugsweise rückbestätigt an die Kommunikationseinrichtung (K) werden muss.
9. Teilnahmeverfahren nach einem der Ansprüche 6 bis 8, dadurch gekennzeichnet, dass die Kosten für die Teilnahme oder der Einsatz über die Abrechnung der Betriebskosten der Kommunikationseinrichtung (K) erfolgt, wozu entsprechende Erfassungseinrichtungen auf Seiten des Teilnehmers und/oder des Spielanbieters, insbesondere in oder im Zusammenhang mit der Betriebseinrichtung (B) und/oder Verwaltungseinrichtung (V) vorgesehen sind.
10. Teilnahmeverfahren nach einem der Ansprüche 6 bis 9, dadurch gekennzeichnet, dass allgemeine und/oder individuellen Gewinninformationen, allgemeine und/oder individuellen Spieleinformationen, und/oder allgemeine und/oder individuellen Spielaufforderungen über die Kommunikationseinrichtung (K), insbesondere ein Mobiltelefon und vorzugsweise als SMS, bevorzugt automatisch, vom Spielanbieter, insbesondere in oder im Zusammenhang mit der Betriebseinrichtung (B) und/oder Verwaltungseinrichtung (V), zum Teilnehmer oder Interessenten bereitgestellt werden.
11. Teilnahmeverfahren nach einem der Ansprüche 6 bis 10, dadurch gekennzeichnet, dass eine Gewinnauszahlung insbesondere automatisch mittels einer Kennung der Kommunikationseinrichtung (K) in der Betriebseinrichtung (B) und/oder Verwaltungseinrichtung (V) einem individuellen Teilnehmer zugeordnet und/oder an diesen ausbezahlt werden.
12. Teilnahmeverfahren nach Anspruch 11, dadurch gekennzeichnet, dass eine Gewinnauszahlung insbesondere automatisch auf das Konto für die Abrechnung der Betriebskosten der Kommunikationseinrichtung (K) oder ein damit korreliertes Konto des teilnehmers erfolgt.
13. Teilnahmeverfahren nach einem der Ansprüche 6 bis 12, dadurch gekennzeichnet, dass die Teilnahme- und/oder Teilnehmerdaten enthalten einen Spieleinsatz, eine Mitspieldauer, eine gesonderte Teilnahmeberechtigung, Informationen zur Feststellung von für Abgaben zuständigen Einrichtungen und/oder Teilnahmezeichen.

14. Teilnahmeverfahren nach einem der Ansprüche 6 bis 13, dadurch gekennzeichnet, dass Teilnahme- und/oder Teilnehmerdaten ganz oder teilweise und/oder Kosten und/oder Gewinne über eine mobile Speichereinrichtung in der Kommunikationseinrichtung (K), insbesondere eine Pre-Paid-Karte oder eine SIM-Geldkarte oder eine Kredit-, Geld- oder Kundenkarten vorgegeben und/oder verwaltet werden.
15. Teilnahmeverfahren nach einem der Ansprüche 6 bis 14, dadurch gekennzeichnet, dass von der Betriebseinrichtung (B) oder über letztere von der Verwaltungseinrichtung (V) auf Anforderung oder unaufgefordert Teilnahmedaten als Angebot an die Kommunikationseinrichtung (K) übermittelt werden.
16. Teilnahmeverfahren nach einem der Ansprüche 6 bis 15, dadurch gekennzeichnet, dass Versandprotokolle vorzugsweise je Kommunikationsschritt und insbesondere je Auftrag/Teilnahme aufgezeichnet und gespeichert werden in der Kommunikationseinrichtung (K), Betriebseinrichtung (B), der Verwaltungseinrichtung (V) und/oder Spielbetreibereinrichtung (G).



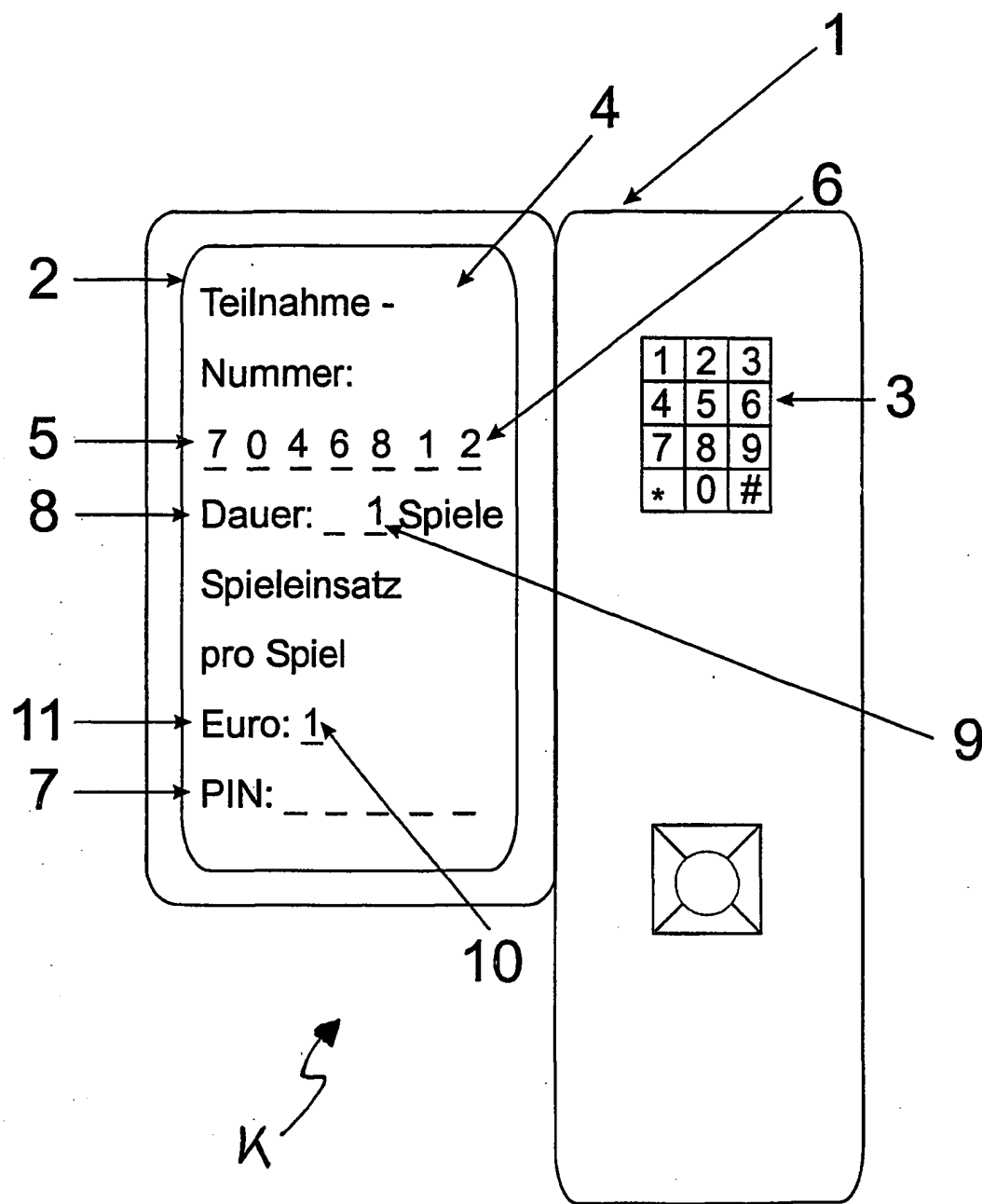


Fig. 2

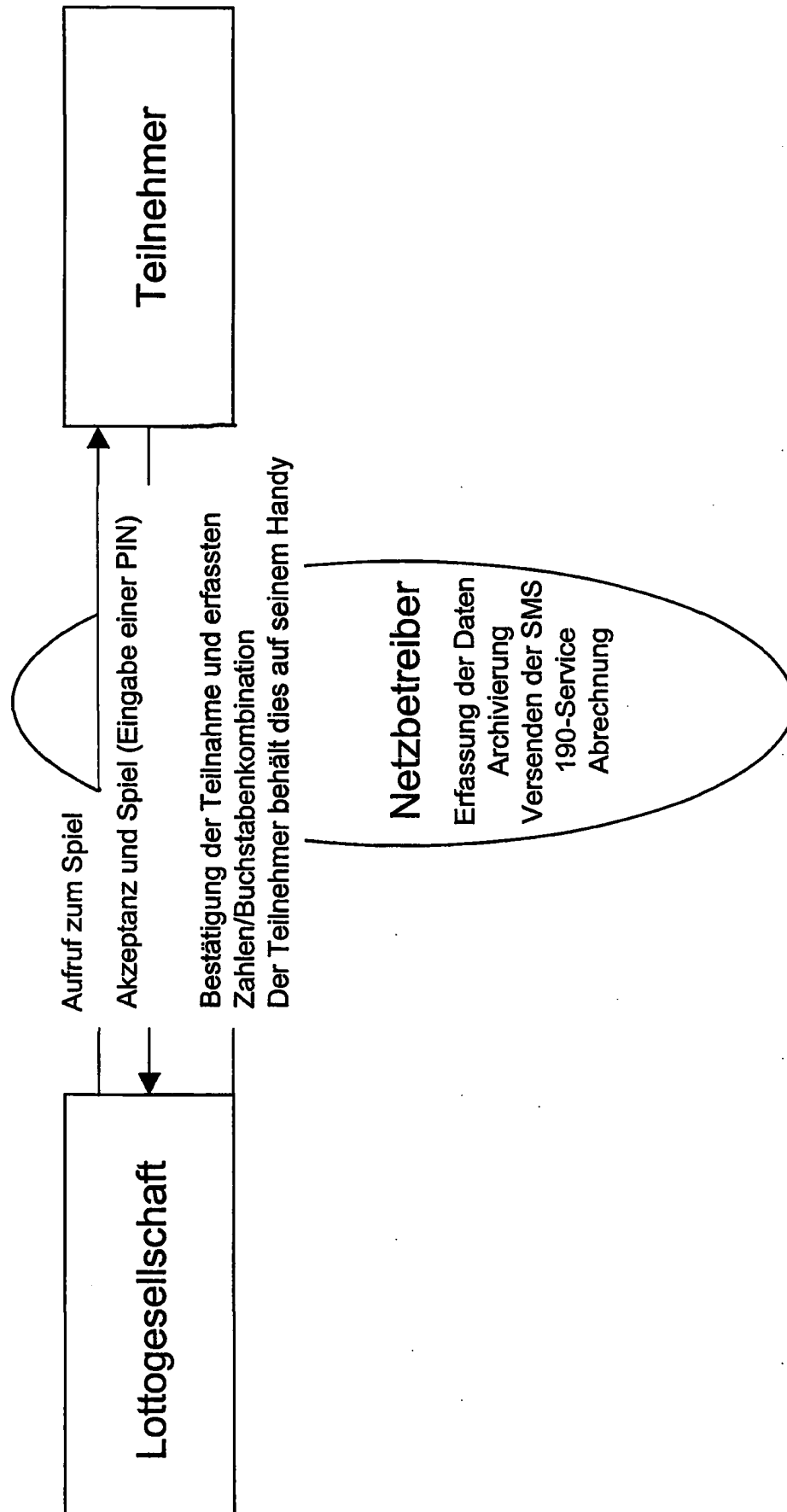


Fig. 3

Fig. 4

